



20. konferenca Dnevi slovenske informatike

Soft Control Sofisticiran nadzor



Peter Tomaž Dobrila in Žiga Dobnikar

15. 04. 2013



slovensko
društvo
informatika



Soft Control / Sofisticiran nadzor

Intermedijska umetnost – med znanostjo, informacijskimi tehnologijami in umetnostjo

Digitalna umetnost:

- digitalne tehnologije kot orodje (fotografija in tisk, risba, skulptura)
- digitalne tehnologije kot medij (instalacija, film, video in animacija, spletna umetnost in nomadske mreže, programska umetnost, različne oblike resničnosti, zvok in glasba, beseda in hipertekstualnost)

Teme v digitalni umetnosti

- umetno življenje
- umetna inteligenca in inteligentni agenti
- teleprezenca, telematika in telerobotika
- telo in identiteta
- podatkovne baze, vizualizacija podatkov in mapiranje
- onstran knjige: besedilo in pripovedna okolja
- igranje
- taktični mediji, aktivizem in hektivizem
- tehnologije prihodnosti

Digitalna umetnost je simulaker simulakra.

- digitalno je skupek analognega v zelo visoki gostoti in hitrosti.
- digitalno je človekova definicija nečesa, česar naša čutila ne zmorejo zaznavati zvezno, analogno.



Soft Control / Sofisticiran nadzor

Intermedijska umetnost – med znanostjo, informacijskimi tehnologijami in umetnostjo

Digitalna umetnost:

Proces intermedializacije in digitalizacije kulture in umetnosti.

- novi umetniški, producerski in prezentacijski pristopi
- digitalna umetnina postane del širšega, celovitejšega okolja, ki iz virtualnega prehaja v realno in nazaj.
- celostna umetnina – publika je aktivno udeležena v umetniško generirani realnost.
- informacijsko telo – skupek zunanjih vplivov in dražljajev ter notranjih sprejemanj in procesov.
- nastaja novi posameznik/ca, živeč del svojega časa v digitaliziranem svetu, drugi del pa v analognem.
- digitalno postaja vse bolj realno in analogno se spreminja v digitalno.

Onomatopoejo nadgradi v lastno estetiko narave.

- namesto posnemanja se zgodi realizacija.
- generiranje svojega bivanjskega prostora, ki nastaja v okviru žic in procesorjev in se razširja s pomočjo frekvenc.
- medmrežje je generator mešanih realnosti.
- 'vsakdo-je-lahko-umetnik/ca' in 'naredi-sam' principi vs. kakovosti, umetniškimi presežkom in umetniškemu kodiranju.

Umetnost ustvarja produkte - v dematerializiranem prostoru virtualne realnosti nastajajo umetniška dela.

- materialno in nematerialno vzpostavljata sintetiziran svet mešanih oz. hibridnih realnosti, ki nadgrajujejo medijsko realnost.
- pretok iz enega produkcijskega centra v nešteto distribucijskih kanalov zamenja nešteto produkcijskih centrov in distribucijskih kanalov.
- umetnost se ustvarja in distribuira na enak način, kot zgoraj omenjeno, nastane obsežno ustvarjalno polje uporabniško generiranih vsebin.



Soft Control / Sofisticiran nadzor

Intermedijska umetnost – med znanostjo, informacijskimi tehnologijami in umetnostjo

Digitalno in analogno

Možgani – analogni organ z zaznavnimi sposobnostmi in omejitvami.

- narava je analogna, digitalno je skupek analognih procesov na majhnem prostoru in v bliskovitem času.
- človek je v ožičeni informacijski oz. digitalni družbi eno od vozlišč mreže, skozi katero se distribuirajo informacije.
- človek je bitje na razvodju komunikacijskih povezav in tokov.
- narava je diskretna – kvanti, kvantna fizika.

Oživitev umetniške kreacije, ki je ločena od uporabniške izkušnje.

- novo dojemanje realnega, in skozi virtualno izkušnjo spreminjanje odnosa do okolja.
- analogno se nadgradi z načeli in estetiko digitalnega ter pridobi nove pomene.
- tradicionalne oblike umetnosti se soočijo z ustvarjalnimi principi kibernetike in računalniškimi postopki.
- umetnost strukturira nov medij in ga definira kot ustvarjalnega v domenah intermedijske umetnosti.
- iskanje novih izraznih možnosti v okviru analognega in digitalnega.



Soft Control / Sofisticiran nadzor

Intermedijska umetnost – med znanostjo, informacijskimi tehnologijami in umetnostjo

Umetnost in druga področja

Interdisciplinarna umetnost

1. umetnost in tehnologija
2. umetnost in znanost
3. umetnost in ekologija
4. umetnost in sociologija – umetnost v družbenem / javnem prostoru
5. umetnost in gospodarstvo – kreativne / kulturne industrije
6. umetnost in politika – anažirana umetnost
7. umetnost in tradicija

Intermedijska – medpredstavnostna umetnost

- izraža se interdisciplinarno,
- povezuje različnih področij delovanja, bodisi znotraj umetnosti bodisi v z drugimi področji, tako družboslovnimi in humanističnimi kot z naravoslovnimi oz. tehničnimi.
- ustvarjalci/ke z umetniškega in tehnološkega področja.



Soft Control / Sofisticiran nadzor

Intermedijska umetnost – med znanostjo, informacijskimi tehnologijami in umetnostjo

Umetnost in mediji

Mediji so:

- nestabilni,
- spremenljivi,
- fluidni,
- dinamični,
- elektronski,
- mehanski,
- materialni ...

Medijska umetnost

1. računalniška umetnost
2. interaktivna umetnost
3. avdio-vizualna umetnost



Soft Control / Sofisticiran nadzor

Intermedijska umetnost – med znanostjo, informacijskimi tehnologijami in umetnostjo

Intermedijska – medpredstavnostna umetnost

Načelo spajanja (fuzije) sodobnih umetniških praks in sodobnih tehnologij oz. medijev

Povezuje umetnost z najsodobnejšimi znanstvenimi izsledki in pri tem:

- uporaba informacijsko-komunikacijske tehnologije,
- osredotočanje na nove fenomene resničnosti,
- estetizacija in integracija elektronskih medijev v kompleksne sisteme multimedijske prezentacije in produkcije, ki povezujejo umetnike/ce in tehnologe/inje.

Umetniške prakse, ki se poslužujejo

- informacijsko-komunikacijskih tehnologij,
- robotike,
- medmrežja,
- kibernetike,
- teleprezence,
- virtualne resničnosti,
- multimedijskosti,
- nanotehnologije,
- biotehnologije,
- biokemije,
- biotelematike,
- genetike in transgenetike
- “razširjene telesnosti”;



Soft Control / Sofisticiran nadzor

Intermedijska umetnost – med znanostjo, informacijskimi tehnologijami in umetnostjo

Intermedijska – medpredstavnostna umetnost

Glede na zvrst:

- interaktivni performans,
- interaktivne (avdio, video itd.) instalacije,
- spletna umetnost,
- urbane javne intervencije.

Vzrok in posledica:

- intermedializacija umetnosti,
- digitalizacija umetnosti,
- multisenzualna (veččutna), odzivajoča se medijska okolja.

Razširja klasična področja umetnostnih oblik

- gledališča oz. uprizoritvenih umetnosti,
- vizualne oz. likovne umetnosti,
- glasbe,
- literature,
- arhitekture ter oblikovanja,
- filma in avdio-vizualne umetnosti.

Združuje področja umetnosti v polje sinestetske izkušnjske oblike, v kateri umetniška dela postanejo vse obsegajoči umetniški svetovi, kjer se namestitve (instalacije) spremenijo v okolja (ambiente).



Soft Control / Sofisticiran nadzor

Intermedijska umetnost – med znanostjo, informacijskimi tehnologijami in umetnostjo

Intermedijska – medpredstavnostna umetnost

Sinestetska izkušnja

- umetnik/ca postavi metodo, platformo, algoritem, izvedba oz. implikacija pa je sinhrona,
- hkratno delovanje raznih čutil,
- gledalec/ka vstopi v umetniško delo.

Umetnost in resničnosti – interakcije fizična in

- navidezna resničnost (virtual reality),
- potopitvena resničnost (immersive reality),
- razširjena resničnost (augmented reality),
- mešana resničnost (mixed reality).

Intermedijska umetnost raziskuje forme kreativnega izraza skozi integracijo raznih sistemov medijev, materialov in struktur, ki jih dojemamo kot oddaljeno polje resničnosti, zaobjeto v fizičnih objektih in arhitekturi ali na spletu, v kibernetični realnosti;

- spodbujanje eksperimentalnih praks,
- vpeljevanje kreativne in praktične rabe sofisticiranih tehnologij na področju kulture in umetnosti,
- funkcionalna podpora delujočim mrežam, ki digitalizirajo, prezentirajo in decentralizirajo kulturo.



Soft Control / Sofisticiran nadzor

Intermedijska umetnost – med znanostjo, informacijskimi tehnologijami in umetnostjo

Intermedijska – medpredstavnostna umetnost

Doživi razcvet v 90. letih 20. stol.:

- obdobje širjenja informacijsko komunikacijski tehnologij in interneta oz. medmrežja oz. svetovnega spleta,
- populariziranje splošne uporabe digitalnih medijev,
- nastajanje organizacij oz. laboratoriji, KIBLA v Mariboru, LJUDMILA v Ljubljani in PINA v Kopru,
- umetniki/ce in skupine, ki se uveljavljajo tudi v mednarodnem prostoru.

Simbioza

- umetnosti in znanosti,
- tehnologije in narave,
- kulture in izobraževanja.

Raziskuje evolucijo in interakcijo dinamičnih sistemov.

- izziva napetost ali neravnotežje med otipljivo realnostjo in imaginarnimi svetovi.
- z odzivajočimi okolji se ločnica med realnim in imaginarnim vse bolj tanjša.
- izkušnja postaja irealna, udeleženci postajajo akterji digitalnega 'realnostnega kontinuuma'.

Estetska izkušnja intermedijske umetnosti temelji na:

- vzajemnosti in nepredvidljivosti,
- razširja kontekst javnosti v aktivno soudeležbo oz. soustvarjanje vseh sodelujočih.

Z njeno energijsko naravo je zanjo značilna ekološka miselnost.

Skladno z informacijsko-komunikacijskimi tehnologijami jo označuje povezovanje v mreže in sodelovanje z drugimi (sorodnimi, partnerskimi in ostalimi) organizacijami.

Deluje po principih odprtosti in sodelovanja.



Soft Control / Sofisticiran nadzor

Intermedijska umetnost – med znanostjo, informacijskimi tehnologijami in umetnostjo

Intermedijska – medpredstavnostna umetnost

Vključuje tudi klasične vizualne in glasbene postopke in jih povezuje z znanostjo in tehnologijo.

Odprtokodna umetnost – umetniško delo ustvarimo v celoti, od kode in programskega zapisa do postavitve v načrtovani obliki in na predvidenem mediju.

Umetnost temelječa na odprti kodi in odprtokodnih sistemih – rešitve so javno dostopne na svetovnem spletu.

Avtorstvo kot tradicija razsvetljenstva, ki goji multi- in interkulturnost in večjezičnost.

Signali – frekvence – recepcija / percepcija

- stimulira ekperimentalne prakse,
- uvaja kreativno in praktično uporabo sofisticiranih tehnologij v kulturo in umetnost,
- prinaša funkcionalno podporo delujočim mrežam, ki digitalizirajo, predstavljajo in decentralizirajo kulturo.

Poudarja

- re-kontekstualizacijo filozofskih in socioloških razprav in pristopov k umetnosti (Derrida, Baudrillard),
- urbanizacijo kibernetičnega sveta in re-modelizacijo človeških struktur (Virilio),
- psiho-analitični v-pogled v nove svetove (Lacan, Žižek).

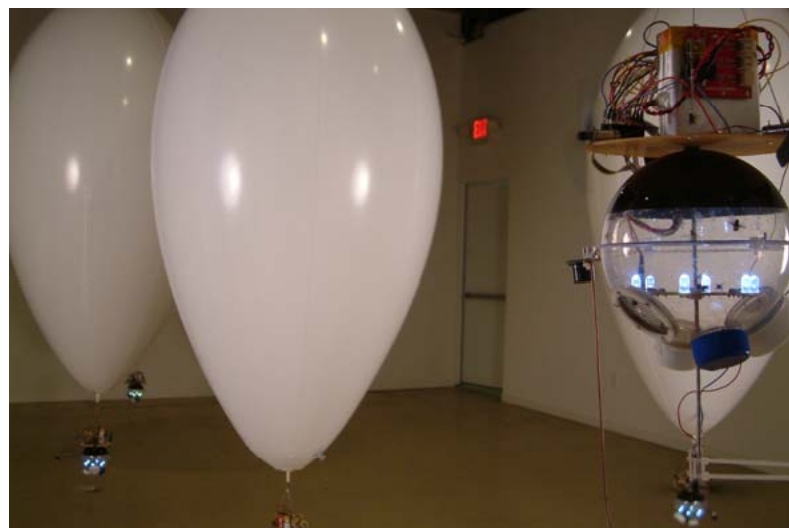


Valvasorjeva 40 – Kibla Portal



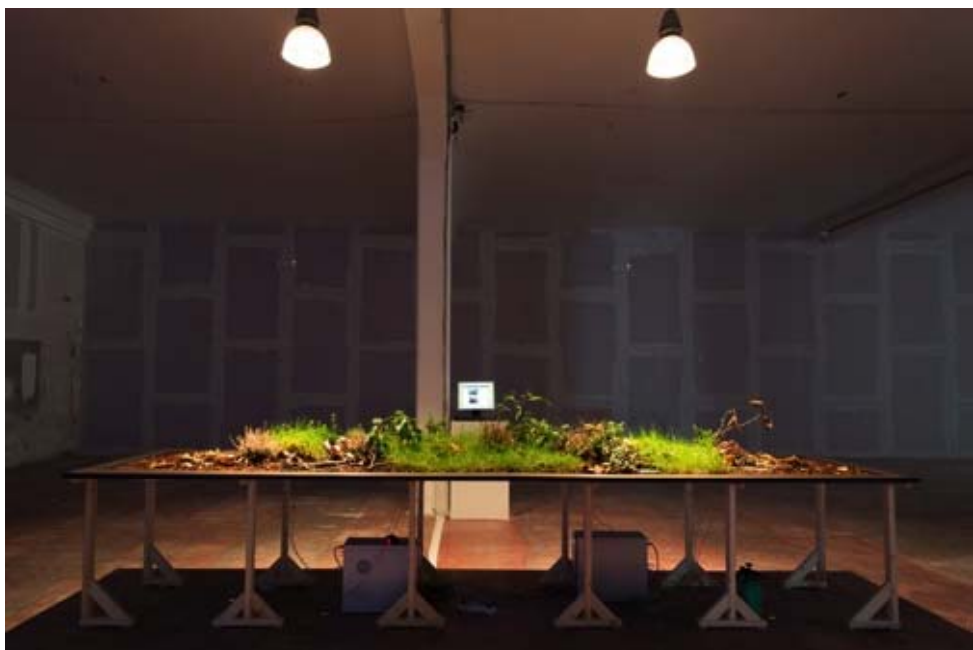


David Bowen: Mušji tweet in Mušji Cepelini



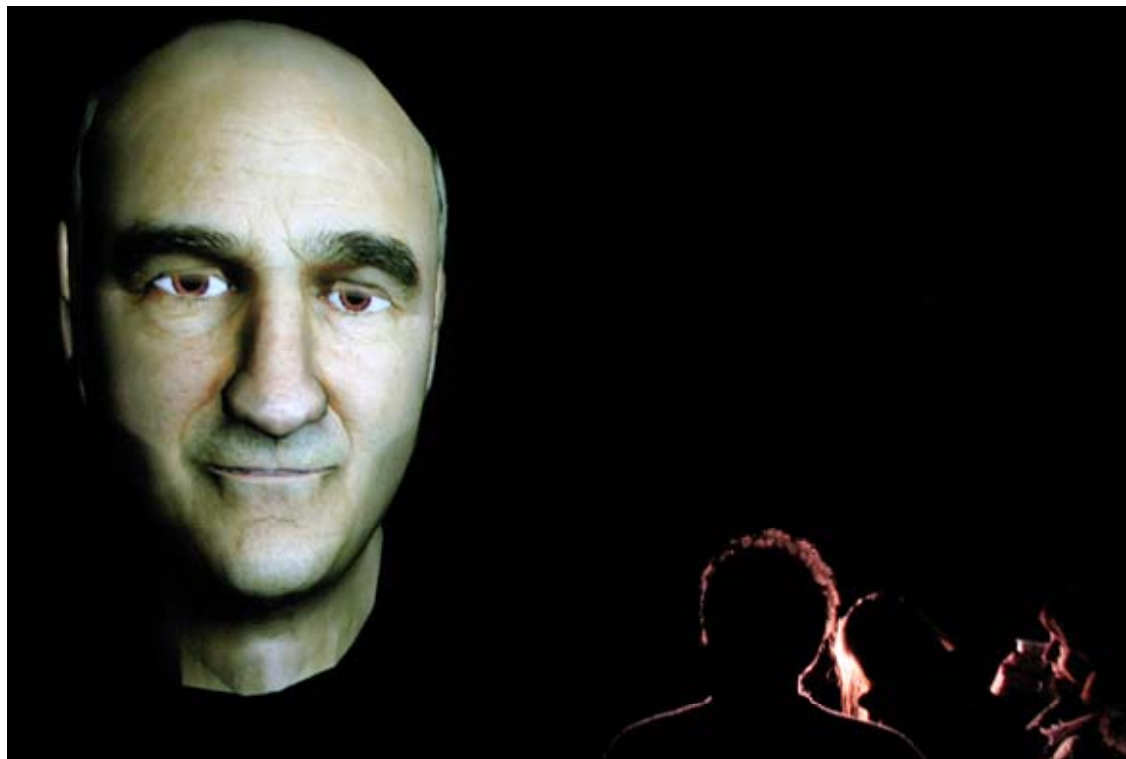


boredomresearch: Prava polžja pošta





Stelarc: Protetična glava





Marina Abramovič s Suzanne Dikker in Matthiasom Oostrikom: Merjenje magičnosti skupinskega strmenja



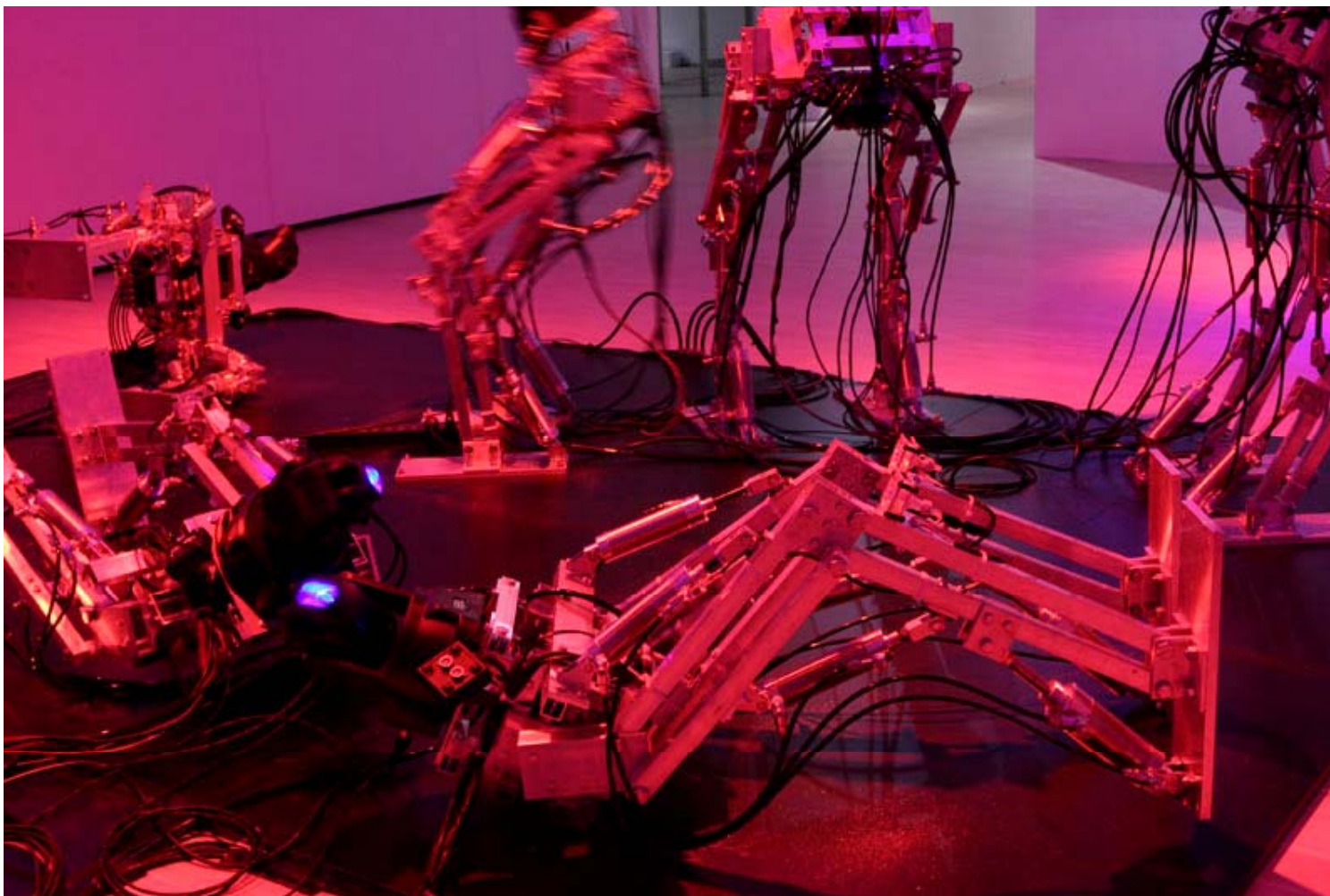


Kuda begut sobaki: Fields 2.1





Bill Vorn: DSM-VI





Stefan Doepner in Lars Vaupel: Drill Bot – Robot partner





Guy Ben-Ary in Kirsten Hudson: In potēntia





Soft Control / Sofisticiran nadzor

Intermedijska umetnost – med znanostjo, informacijskimi tehnologijami in umetnostjo

Mreženje, sodelovanje in povezovanje

V 21. stoletju:

- povezovanja – MBMina (Mariborska informacijska ambasada) – mbmina.org
- iniciative mreženja – Mreža multimedijских centrov Slovenije M3C (formalno od 2004) – m3c.si
- spletišča – regijski portali (dravoskop.si) – državni portal (kulturnik.si)
- mednarodna sodelovanja (EU programi) in mreže
- X-OP – eXchange of art Operators and Producers / Izmenjava operaterjev in producentov umetnosti
- UNESCO in WSIS (Svetovni vrh za informacijsko družbo)



Soft Control / Sofisticiran nadzor

Intermedijska umetnost – med znanostjo, informacijskimi tehnologijami in umetnostjo

Strukturni razmislek

Odprto vs. Zaprto
Sodelovanje vs. Tekmovanje
Prosto vs. Naše / Njihovo
CopyYES vs. CC, CopyLeft ali CopyRight
Javno vs. Zasebno
Širina vs. Globina
Taktilno vs. Netaktilno
Materialno vs. Virtualno
Sintaktično vs. Semantično

Konceptualni razmislek

Umetnost kot interdisciplinaren proces.
Soočanje tradicionalnih form z ustvarjalnimi principi kibernetike in računalniškimi postopki.
Strukturiranje novega medija / novih medijev.
Spajanje medijev za vzpostavljanje njihovega medsebojnega dialoga in enakovrednega odnosa skozi iskanje novih izraznih možnosti.
Emancipacija medijev – emancipacija umetnosti



Soft Control / Sofisticiran nadzor

Intermedijska umetnost – med znanostjo, informacijskimi tehnologijami in umetnostjo

Dejstva, napovedi in številke 2007 – 2070

- leta 2007 je prvikrat t.i. urbana populacija številčno presegla t.i. ruralno;
- leta 2008 so mobilne tehnologije postale prve tehnologije v zgodovini, ki jih bolj uporabljajo v t.i. manj razvitih deželah;
- leta 2009 je bilo 100 milijonov ljudi dnevno na mobilnih napravah;
- leta 2010 je 95% Evropejcev in Evropejk digitalno pismenih (po Strategiji i2010);
- leta 2010 število je na spletu več kot 2 milijardi ljudi, torej tretjina človeštva;
- leta 2010 ima Ljubljana naziv Svetovna prestolnica knjige;
- leta 2011 v javni rabi prehajamo na digitalne frekvence in opuščamo analogne;
- leta 2011 je prodaja pametnih telefonov prvikrat presegla število prodanih osebnih računalnikov;
- leta 2012 se izteče Kjotski protokol o zmanjšanju emisije ogljikovega dioksida in petih ostalih toplogrednih plinov;
- **leta 2012 prične delovati GALILEO, evropski globalni satelitski navigacijski sistem pod civilnim nadzorom;**
- leta 2012 je Evropska kulturna prestolnica Maribor s partnerskimi mesti – Murska Sobota, Novo mesto, Ptuj, Slovenj Gradec, Velenje – in portugalskim mestom Guimarães;
- leta 2013 je Maribor Evropska prestolnica mladih;
- leta 2015 naj bi elektronske naprave postale najnevarnejše smeti;
- leta 2020 naj bi bilo digitaliziranih preko 61 milijonov knjig v celoti;
- leta 2020 Kitajska postavi bazo na Luni;
- leta 2025 na Kitajskem nastane megapolis, v katerem živi 450 milijonov ljudi na teritoriju velikosti Nemčije;
- leta 2045 zaključek 50. letne predstave Obred poslavljanja, vse igralce in igralke nadomestijo sateliti, Dragan Živadinov se izstrelji v vesolje;
- leta 2070 se rast človeštva ustali na okoli 9 milijardah ljudi.



Hvala za vašo pozornost !

*Peter Tomaž Dobrila (MARIBOR 2012 – Evropska
prestonica kulture):*

PeterTomaz.Dobrila@maribor2012.eu

Žiga Dobnikar (KIBLA): Ziga@kibla.org

<http://www.maribor2012.eu>

<http://www.kibla.org>